



## 腾讯、网易最新游戏业务大对比、小 PK

## 网易更迎合玩家 腾讯呈现多元价值

在过去两周里,游戏行业两大巨头腾讯和网易先后在公司最新季度财报中公布了游戏业务的最新经营状况,又在线上举行了年度游戏新品发布会,难免有读者希望将两家公司拿来对比一番,“决一高下”。

不过,基于游戏产业的特殊性,以及两家公司的市场定位、策略的不同,强行去做 apple-to-apple 的对比,参考意义并不大。反而,我们认为,将两家公司最新的牌面晒出来,可对比的项目做个对比,不能直接对比的分析一下各自出牌的策略,从中展望将来可能出现的市场格局,可能更意思。

■新快报记者 郑志辉

2020 年一季度业绩 pk  
逆势增长,都不容易

网易最新发布的 2021 年第一季度财报显示,季度在线游戏服务净收入为人民币 150 亿元,同比增加 10.8%,均创下单季历史新高。

网易 CEO 丁磊在财报中表示,本季度游戏业务的收入主要得益于网易旗舰游戏的长线运营收入。网易旗舰游戏产品《梦幻西游》和《大话西游》系列今年第一季度均表现平稳。新品方面,《天谕》和《忘川风华录》在上线初期均获得较好成绩,《天谕》一度登上畅销榜 Top5,《忘川风华录》在上线时也进入了 Top10。

腾讯公布的 2021 年第一季度财报显示,公司游戏业务收入为人民币 436 亿元,同比增长 17%。其中,在 PC 端游戏领域的收入为人民币 119 亿元,在手游领域的收入约为 317 亿元。与此同时,社交网络业务也有约 98 亿元的手游收入。财报表示,这主要是由于《王者荣耀》《PUBG Mobile》《和平精英》以及《天涯明月刀手游》等手游的收入增长。《英雄联盟》的春节内容也为盈利有所贡献。

从游戏业务一季度的发展增速来看,网易略次于腾讯。不过,券商大和资本预期,网易手游收入于次季将按年增长 16%,并将其全年收入预测由按年增长 17%上调至 22%,意味着下半年手游收入按年增长达 29%。该行预计,上半年在线游戏收入按年增长 12%,受惠新游戏推出,料下半年收入将加速增长 25%。大和认为网易有望获市场重估价值,将目标价由 235 元上调至 250 元,维持“买入”评级。

至于腾讯,此前发布的财报显示,2020 年第四季度游戏业务营收达 391 亿元,同比增长 29%,2020 年前三季度同比增速分别为 31%、40%、45%,这是两年来增速首次出现下滑。尽

管 2020 年第一季在居家令影响下基数较高,今年仍录得超过 15%增幅实属不易,但交银国际仍将其目标价下调并维持“买入”评价。

年度新作大晒冷  
网易更迎合玩家,腾讯呈现多元价值

网易和腾讯的年度游戏发布会都是玩家们一年中最期待的盛事之一。对比两家厂商在发布会上公开的新产品,腾讯的未上线新品数量更多,达到了 42 款,相较之下网易真正的新品只有 28 款,单论产品数量来讲腾讯更强势一些。

但是,在玩家们眼里,网易发布会上公布的海外大作有《漫威超级战争》《哈利波特:魔法觉醒》《暗黑破坏神:不朽》压场,自研游戏有《逆水寒》手游助阵,此外还有独立工作室研发的多人竞技端游《永劫无间》(Naraka)发布了最新测试消息,这些游戏的爆料都令玩家兴奋不已。

而腾讯今年让玩家翘首期待的大作,除了将开始国服测试的《英雄联盟》手游外,可能就是《地下城与勇士》了,偏偏这两款作品都没在发布会上有太多曝光。难怪不少玩家都觉得网易本次发布更有诚意了。

也有游戏行业人士认为,腾讯游戏今年的发布会更注重游戏多元价值的呈现,比如游戏与文旅产业的结合,游戏与教育的结合,游戏里的科技进步元素,以及游戏所承担的社会服务角色。网易就比较纯粹,继续“精品化”的游戏路线。

自研与代理的平衡有道  
共同投资目标:二次元

腾讯集团 CEO 在日前的财报会议上曾经表示,腾讯正在增加对游戏研发的投资,尤其是大型高工业化水准游戏。腾讯也正在进一步投资一些偏垂直市场的新游戏类型,建立其 IP 和跨媒体

联动。此外,腾讯还将投资云游戏等下一代游戏体验技术。

腾讯对大型高水准游戏的渴求,一方面是以以往多次大手笔投资的成功经验总结,另外有猜测说是由于阿里巴巴和字节跳动强势布局游戏行业,腾讯 2020 年以来激进的投资策略也是为了防范新巨头的诞生。

在这些新战略引领下,腾讯 2021 年至今已投资了 38 家公司之多,其投资对象中出现了不少尽显独立游戏气质的团队。比如 2021 年 3 月战略投资的《恶果之地》研发商宙贯科技和《迷失岛》研发商胖布丁,4 月投资了制作《贪婪洞窟》的阿蛙龙科技等。

同时,腾讯继续对二次元游戏公司给予了更多关注,今年投资的 38 家游戏公司中就有 12 家二次元游戏公司,这也是总担忧“看不懂年轻人喜好”的马化腾的战略体现。

网易公司具备较强的自研能力,并且持续走“精品化”道路,大家容易忽视其代理战略。近日,该公司去年 3 月才成立的全球代理发行部门负责人向浪,首次向媒体陈述了网易做全球代理发行商的三条主赛道:二次元、情怀 IP、创新品类。

据向浪介绍,选择二次元是因为他觉得,二次元有可能变成这个时代的武侠,两者的沉浸感与想象空间都很棒。做情怀 IP 则是因为觉得 80 后对游戏的情感很深,这些中年人的市场值得关注,这几年很多小众、经典的 IP 产品翻新成功,也证明了这一点。而对创新产品的挑选,他们更讲究逻辑与数据验证。

到目前为止,向浪的部门已签约、合作开发了 9 款产品,本次网易发布会上曝光的一些特别产品:比如主打二次元战棋+武器机甲的《湮灭效应》,以及主打历史养成+维京风格的《Vikingard》,还有美术亮眼但刻意隐去了玩法的蒸汽朋克风新作《Project IN》,题材和玩法新颖,并且都在立项之初就考虑了全球发行的可能性。

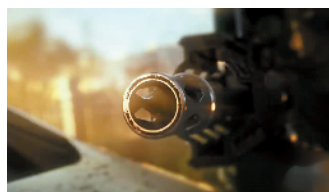
## 一周游闻

Steam 周销量排行榜:  
《往日不再》获得榜首

**新快报讯** 本周 Steam 如期公布了上周(5月17日至5月23日)的游戏销量排行榜。本期排行榜索尼独占大作《往日不再》登陆 Steam,成功获得榜首;《质量效应:传奇版》位居第二。《往日不再》是由索尼 Bend 工作室开发的一款第三人称动作冒险游戏。这款游戏的故事设定在世界暴发大规模病毒感染的两年后,主角要在社会秩序崩塌的美国求生。一方面,玩家要面对狂暴的受感染者和各种生物,比如此前演示中出现的熊;另一方面又要小心幸存人类的尔虞我诈。《质量效应:传奇版》发售之后游戏好评不断,游戏的热度也一直居高不下,本期排行榜位居第二名。这款游戏将包含单人基础内容及广受赞誉的《质量效应》《质量效应 2》及《质量效应 3》三部曲系列超过 40 款 DLC。

《绝地求生》开发商新作  
《PUBG:NEW STATE》  
6 月进行封测

**新快报讯** 近日,《绝地求生》开发商 PUBG 工作室宣布,旗下的手游《PUBG:NEW STATE》将于 6 月 11 日开始进行封测,并公开了预告视频。通过此次测试,公司将测试技术及网络稳定性,以及游戏玩法系统。并计划通过此次测试得到的数据和玩家反馈为基础,提升游戏的完成度,计划在年内推出。据悉,玩家通过参与此次测试,可以体验《PUBG:NEW STATE》特有的内容,以及主要玩法的一部分。同时,还有机会体验以《绝地求生》世界观为基础制作的 2051 年为背景的 8km x 8km 无缝地图“特洛伊”(TRO1)。



支持单位



广州市天河区软件和信息产业协会



加入我们一起玩